

# **ДЕМОНСТРАЦИЯ СУБКУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ НА ПРИМЕРЕ НА ПРИМЕРЕ МОЛОДЁЖНОЙ СУБКУЛЬТУРЫ АНИМЕ**

*Быкова Ксения Владиславна,  
бакалавр социологии, магистрант  
Уральский федеральный университет, г. Екатеринбург  
E-mail: [woodenforest@inbox.ru](mailto:woodenforest@inbox.ru)*

## **DEMONSTRATION OF SUBCULTURAL IDENTITY ON THE EXAMPLE OF YOUTH ANIME SUBCULTURE**

*Bukova Kseniia Vladislavna,  
bachelor of Sociology, master's student of  
Ural Federal University, Yekaterinburg*

### **АННОТАЦИЯ**

Молодёжным субкультурам свойственно, с одной стороны, демонстрировать теми или иными способами своё отличие от доминирующей культуры, культуры мейнстрима; с другой стороны – конструировать средства демонстрации принадлежности к субкультуре. В статье рассматриваются субкультурная идентичность и средства её демонстрации на примере субкультуры аниме (отаку). Основные признаки: специфические практики, внешний вид, сленг, музыкальные предпочтения, включённость в особые группы и сообщества. Приводятся данные качественного и количественного исследований, проведённых в 2013 г.

### **ABSTRACT**

Youth subcultures tend, on the one hand, to demonstrate their difference from the dominant, mainstream culture; on the other hand - design tools of demonstration of belonging to the subculture. The article examines subcultural identity and means of its demonstration on the example of anime subculture (otaku). Main features: specific practices, appearance, slang, music preferences, inclusion in specific groups and communities. Using data of qualitative and quantitative researches conducted in 2013

**Ключевые слова:** субкультура, молодёжь, идентичность, демонстрация идентичности.

**Keywords:** subculture, youth, identity, demonstration of identity.

Говоря об идентичности, традиционно выделяют множество различных видов идентичностей: национальная, этническая, профессиональная, гендерная, возрастная, классовая и т.д. Рассмотрим один из видов идентичностей – субкультурную – на примере молодёжной субкультуры аниме.

Данная субкультура, как и другие молодёжные субкультуры, предлагает «некую новую культуру, из которой можно отобрать значимые культурные элементы, такие, как стиль (моду), досуговые ценности, повседневные идеологии и жизненные стили» [1]. Это способствует формированию новой идентичности помимо той, что предписывает семья, школа, работа.

Субкультурная идентичность имеет ряд отличий от «традиционных идентичностей»: гендерной, национальной, профессиональной и т.д. Во-первых, зачастую субкультурная идентичность имеет временный характер. «Если профессиональные или криминальные субкультуры демонстрируют склонность к обеспечению устойчивой идентичности, то состав распространённых молодёжных субкультур в большинстве случаев отличается большей подвижностью: в определённые периоды выполняя для молодых людей роль социализирующего механизма, субкультурные институты могут терять для них своё значение или вытесняться другими институтами о мере социализации субъектов. Кроме временных особенностей, специфику субкультурной идентичности определяет её изначально дополнительный, комплементарный характер. Самоидентификация субъекта с какой-либо субкультурой, как правило, не подразумевает полного замещения других форм идентичности (например, этнической и национальной) - так же, как и социокультурные формы субкультуры не подразумевают исключения субъекта из внешних (по отношению к субкультуре) социальных систем» [4, с. 121]. Также исследователями отмечается игровой, конструктивный характер идентичности такого рода.

Субкультура аниме («анимешники», «отаку») - относительно новое явление для российского общества (появилось ориентировочно в 90-е годы XX века) и явление малоизученное. Данная субкультура базируется на аниме (японской анимации) и манге (японские комиксы) и предполагает некоторую специфическую картину мира, сленг, черты внешнего облика, специфические виды деятельности и т.д. Рассмотрим признаки данной субкультуры подробнее:

Картина мира: можно сказать, что у представителей субкультуры аниме зачастую видят мир «в радужных красках». Они могут быть довольно впечатлительны и беззаботны. Также можно отметить то, что многие представители данной субкультуры в той или иной степени уходят от реальности, отказываются воспринимать мир таким, какой он есть (их нередко привлекает мир, показанный в аниме, который кажется лучше и интереснее реального мира, и персонажи аниме, которые лучше реальных людей). Считаем интересным здесь привести некоторые дословные формулировки из ответов респондентов на вопрос о том, что их привлекает в аниме: «душевность атмосферы», «персонажи аниме более приятны чем люди из повседневной жизни», в аниме «нереально красивые мужчины». То есть, мы видим определённую, хоть и не категорично выраженную, эскапистскую направленность этой субкультуры

Особые ценности: для представителей данной субкультуры ценностью, пусть и не самой главной, оказывается аниме и всё, что с ним связано. На аниме готовы тратить существенные деньги и время, просмотр аниме становится чем-то вроде смысла жизни. Значение же других ценностей (например, живого общения или карьеры) может существенно понижаться после вхождения в данную субкультуру.

К проявлениям такой системы ценностей можно отнести, например, коллекционирование аниме, манги и различных атрибутов субкультуры: фигурок любимых персонажей, аксессуаров с аниме-символикой и т.д.

Мы согласны с мнением Е.Л. Катасоновой в том, что в данном контексте можно встретить деление членов данной субкультуры на анимешников, для которых «аниме - это хобби, средство развлечения, саморазвития, но отнюдь не самоцель» [4, с.56]; и отаку, которые описываются как «экстремальные фанаты данной субкультуры, для которых аниме, манга, компьютерные игры - это цель, причем главная цель в

жизни, вся ее суть. Они обитают в своих параллельных мирах вне времени, пространства и связи с окружающей действительностью и в этой своей одержимости во многом напоминают своих японских единомышленников. [4, с.56]

Однако нужно сказать, что делать выводы обо всей системе ценностей носителей субкультуры аниме достаточно сложно, так как на неё оказывают влияние такие существенные факторы, как возраст, пол и т.д.

Специфические виды деятельности: для приверженцев описываемой субкультуры характерна включённость в специфические виды повседневной деятельности: просмотр аниме; чтение манга (японские комиксы); тематическое творчество (рисование фанарта, написание фанфиков и т.п.); тематические собрания и вечеринки, в том числе, косплей (от английского *costume play* — «костюмированная игра») - воплощение образов персонажей аниме, манги, компьютерных игр (реже – фильмов, мифов и т.д.) с помощью костюмов, макияжа и иных атрибутов, а также отыгрыш образа; изучения японского языка и культуры; коллекционирование значков, плакатов, фигурок и иной аниме-атрибутики. Ниже представлен перечень отождествляемых с рассматриваемой субкультурой видов деятельности, характерных для респондентов (опрошено 214 носителей субкультуры аниме в возрасте от 16 до 25 лет, стихийная выборка).

Таблица 1.

**Деятельность, связанная с субкультурой, характерная для респондентов.**

Виды деятельности	Процент от опрошенных
Просмотр аниме	94,8%
Чтение манга и додзинси	82,2%
Прослушивание японской музыки	69,0%
Посещение сайтов и форумов, посвящённых аниме и манга	52,1%
Изучение японской культуры и истории	46,5%
Рисование фанарта	40,8%
Изучение японского языка	33,8%
Посещение аниме-фестивалей и аниме-пати	31,5%
Компьютерные игры в аниме-стиле	29,6%
Просмотр дорам	29,1%
Коллекционирование значков, плакатов, фигурок и иной аниме-атрибутики	28,6%
Вовлечение других людей в аниме-субкультуру	25,4%
Иное творчество, связанное с аниме-тематикой	24,9%
Написание фанфиков	19,7%
Участие в косплее	16,0%
Перевод аниме и манга	15,0%
Другое	1,4%

Можно отметить, что верхние позиции занимают виды деятельности, которые можно определить как пассивные; просмотр аниме, чтение манга, посещение тематических интернет-ресурсов, прослушивание японской музыки. Мы видим, что большая часть практик характерна не только для субкультуры аниме, то есть может быть свойственна и другим молодёжным группам.

Отдельно стоит сказать об изучении японского языка (по данным исследования, характерно для трети носителей субкультуры). В рамках же качественного исследования нам встречались такие высказывания как «...я загорелась идеей начать учить японский язык самостоятельно. Как ни как это нужно сделать, а чем раньше, тем лучше» (ж, 19 лет). Хотя мы не располагаем данными о том, на каком уровне носители рассматриваемой субкультуры владеют японским языком, можем считать знание японского языка (хотя бы минимальное) важным элементом субкультурной идентичности. В то же время, язык выступает элементом национальной идентичности. «Владение языком другого народа дает возможность понять его традиции и обычаи,

особенности национального характера, образ мышления» [2, с.131], то есть язык способствует пониманию и восприятию некоторых аспектов японской культуры.

Наличие групп и сообществ – внутри данной субкультуры существуют особые сообщества – аниме-клубы. Это объединения по интересам, состоящие из носителей данной субкультуры. В аниме-клубах люди общаются, обмениваются аниме и мангой, занимаются совместной деятельностью (устраивают косплеи и фестивали, создают любительскую озвучку и субтитры к аниме, и т.д.). Другие виды сообществ, характерных для данной субкультуры – это группы, меньшие по количеству участников и создаваемые для определённой деятельности, например, группы переводчиков комиксов манга, группы, занимающиеся косплеем (так называемые косбенды) и т.д. Принадлежность к разного рода группам можно рассматривать как вид коллективной идентичности.

Стиль одежды, внешний вид: по данным количественного исследования, проведённого нами в 2013 году, чуть более 50% представителей данной субкультуры, никак не проявляют во внешнем виде свою принадлежность к интересующей нас субкультуре. Те, кто как-либо демонстрируют свою включённость в субкультуру аниме посредством внешнего облика, зачастую делают это с помощью разнообразных аксессуаров с аниме-символикой (33,5%), реже – с помощью специфической причёски или цвета волос, одеждой с аниме-символикой и косплей-одеждой вне косплей-мероприятий. Эти средства демонстрации принадлежности к своей субкультуре могут использоваться постоянно либо время от времени. Также нужно сказать, что в рамках данной субкультуры не существует какого-либо единого понятия о том, как должен выглядеть анимешник (субкультура не имеет чёткого «дресс-кода»). Однако приверженцами этой субкультуры легко интерпретируются внешние признаки и символы принадлежности субкультуре (например, значки с аниме символикой, сумки с персонажами аниме и манги, кошачьи ушки на ободке (т.н. «неко-ушки») и т.д.)

Язык, сленг: сленг анимешников содержит различные термины, связанные с аниме и мангой (например, «мангака» – автор комиксов манга; «сёнэн», «махо-сёдзэ», «меха» – жанры аниме и манга. Кроме того, в речи часто присутствуют японские слова, употребляемые в обыденной жизни: «охаё» – доброе утро, «аригато» – спасибо, «гомен» – простите и т.д. Также к особенностям сленга (в данном случае, не

разговорного, а письменного) относятся так называемые «японские смайлы», например: ^\_\_\_^ - улыбка, радость; T\_T – печаль, слёзы. По данным исследования, о котором говорилось выше, специфической сленг употребляют в речи более 85 % представителей субкультуры. При этом, почти 60% отметили, что используют сленг редко. Можем предположить, что представителями данной молодёжной субкультуры специфический сленг используется чаще всего в «своей среде», то есть при общении с себе подобными. В данном случае сленг служит скорее средством демонстрации идентичности с группой своих, чем средством дистанцирования от «чужих».

Специфические музыкальные предпочтения: данная субкультура тесно связана с культурой Японии и музыкальные предпочтения анимешников зачастую представлены музыкой в стиле J-rock (обобщающее название для направлений рок-музыки, распространённых в Японии) и J-пор (японская популярная музыка).

Также считаем нужным упомянуть в контексте данной субкультуры о другом виде идентичности – о гендерной. Хотя данная субкультура несколько более свойственна девушкам, и девушки зачастую погружаются в неё активнее, чем юноши; некоторым девушкам-анимешницам свойственно позиционировать себя в общении (виртуальном, реже реальном) в мужском роде (указывать мужской пол в информации о себе в социальных сетях и иных ресурсах, писать и, реже, говорить о себе в мужском роде, отыгрывать на косплее мужских персонажей). То есть субкультура демонстрирует тенденцию, хотя и слабовыраженную, к стиранию гендерных границ.

В качестве основных средств демонстрации субкультурной идентичности в контексте молодёжной субкультуры аниме в современной молодёжной среде выступают: включённость в определённые практики и виды деятельности, элементы внешнего вида и особый сленг. По этим признакам, в первую очередь, представители рассматриваемой субкультуры идентифицируют себе подобных. В контексте самоидентификации большее значение приобретают такие аспекты, как мировоззрение.

Итак, представители рассматриваемой нами субкультуры идентифицируют себя с достаточно большой группой людей, разделяющих те же интересы и, хоть и в разной степени, склонны демонстрировать свою приверженность субкультуре теми или иным способами. Часть носителей субкультуры аниме (по данным проведённого

исследования – более 20%) видят в субкультуре возможность саморазвития и самоутверждения; они реализуют себя при помощи субкультуры через разнообразное творчество в её рамках.

На примере субкультуры аниме хорошо просматривается такая черта субкультурной идентичности, как её игровой характер. Корни её формирования можно усмотреть в неудовлетворённости молодёжи повседневностью. Отсюда вытекает свойственное молодёжным субкультурам противопоставление себя общественности (необязательно сопряжённое с открытым конфликтом, зачастую достаточно сознательного разделения на «мы» и «они»).

При этом, несмотря на игровой и дополняющий характер субкультурной идентичности, её роль в функционировании общества достаточно высока и, можно предполагать, продолжает расти, особенно в контексте развития информационного общества. «Социальные структуры, порождённые субкультурными символами, могут быть настолько же (если, в некоторых аспектах, не более) реальны и значимы для своих субъектов, как и структуры «больших» сообществ. Опыт социализации, приобретённый субъектом в субкультуре, онтологически так же реален, как и опыт, приобретённый через приобщение к любой другой социальной структуре. В этом отношении субкультура ничем не отличается от других социокультурных образований, несмотря на возможную традиционность и «привычность» последних». [5, с.121].

В этих условиях, а также из-за растущего многообразия молодёжных субкультур, субкультура аниме, как и, вероятно, любая другая молодёжная субкультура, испытывает потребность в формировании средств демонстрации субкультурной идентичности. Демонстрация может осуществляться в различных направлениях: демонстрация идентичности со своими («я – анимешник»), демонстрация дистанцирования от доминирующей культуры, от повседневности и «серой массы» («я не как все») и демонстрация дистанцирования от других молодёжных субкультур («я не гот и не хипстер»).



## Список литературы:

1. Брейк Майкл. Сравнительная молодежная культура [Электронный ресурс]// Режим доступа: <http://region.3ebra.com/resources/books/subcult/subcult14/text4/> (дата обращения - 16.02.2015).
2. Железняк О.М. Россия и Япония: некоторые аспекты культурного обмена в эпоху глобализации // Актуальные проблемы современной Японии. ИДВ РАН, 2003. С.128-137.
3. Иванов Б.А. Введение в японскую анимацию, 1999. – 193с.
4. Катасонова Е.Л. Отаку: за и против. Новая генерация людей компьютерной эпохи// Азия и Африка сегодня. 2010. № 12. С. 64-72.
5. Копытин С.М. К вопросу о субкультурной идентичности //Теория и практика общественного развития. 2014. №2. С.320-323.
6. Левикова С.И. Молодёжная субкультура: Учебное пособие/ С. И. Левикова – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004 – 608 с.
7. Омельченко Е.Л. От субкультур - к солидарностям и назад к субкультурам? Споры о терминах и этнография молодёжной солидарности // Этнографическое обозрение, № 1, 2014, С. 3-8– электронная версия журнала. [Электронный ресурс] URL: <http://ebiblioteka.ru/browse/doc/39200199> (дата обращения - 10. 05. 2014).
8. Парийчук. А. В. Молодёжная субкультура как игра. [Электронный ресурс]// Вестник Челябинского государственного университета. 2012. № 35 – электронная версия. Режим доступа: <http://www.lib.csu.ru/vch/289/020.pdf> (дата обращения - 8.04.2014).